

ISSN : 2089-1431 (print) ISSN : 2598-4047 (online)

**PAUDIA**

Volume 09, No. 02, Desember 2020, pp.111-118

DOI: <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6770>

## Pengaruh Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Terhadap Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Usia 3-4 Tahun

Fuadatul Fitriyah<sup>1</sup>, Ismatul Khasanah<sup>2</sup>, Purwadi<sup>3</sup>

1 PG PAUD FIP, Universitas PGRI Semarang

2 PG PAUD FIP, Universitas PGRI Semarang

3 PG PAUD FIP, Universitas PGRI Semarang

[fuadatulf@gmail.com](mailto:fuadatulf@gmail.com) [ismatulkhasanah@upgris.ac.id](mailto:ismatulkhasanah@upgris.ac.id) [dpurwad@yahoo.co.id](mailto:dpurwad@yahoo.co.id)

### Abstract

This study aims to determine the effect of the traditional cublak-suweng game on expressive language of early childhood group A in KB Attohiriyah Guntur Demak mkjm in the academic year 2019/2020. This type of research is experimental research. The research method used in the study is the experimental method. In this study using the form of "pre-experimental design". The design used in this study is a one-group pretest-posttest design. The population in this study were all group A children in KB Attohiriyah, amounting to 16 children with 8 boys and 8 girls in the 2019-2020 school year. The results of the study and statistical calculations using the t test with an average in the experimental class  $X = 24.5$  and the average control class  $X = 18.3$ , with  $n_1 = 16$  and  $n_2 = 16$ , for  $t_{table} (dk) = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 30$ ,  $= 5\%$  ie 1.697, obtained  $L_{hitung} = 6.847495$ . This shows that  $t_{count} > t_{table}$  then  $H_0$  is rejected so that  $H_1$  is accepted, then it can be concluded that there is an influence of traditional cublak-suweng games on expressive language of early childhood in the KB Playoh group Attohiriyah Guntur District Demak Regency like children are more active in expressing what they feel and children can process words comprehensively.

**Keywords:** Expressive Language, Traditional Game Cublak cublak suweng.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap bahasa ekspresif anak usia dini kelompok A di KB Attohiriyah Guntur Demak mkjm tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan bentuk "pre-experimental design". Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group pretest- posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di KB Attohiriyah yang berjumlah 16 anak dengan jumlah anak laki – laki 8 dan perempuan 8 anak pada tahun ajaran 2019 – 2020. Hasil penelitian dan perhitungan statistik dengan menggunakan uji t dengan rata-rata pada kelas eksperimen  $X = 24,5$  dan rata-rata kelas kontrol  $X = 18,3$ , dengan  $n_1 = 16$  dan  $n_2 = 16$ , untuk  $t_{tabel} (dk) = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 30$ ,  $= 5\%$  yaitu 1,697, diperoleh  $L_{hitung} = 6,847495$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak sehingga  $H_1$  diterima, Kemudian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap bahasa ekspresif anak usia dini di Kelompok Bermain KB Attohiriyah Kecamatan Guntur Kabupaten Demak seperti anak lebih aktif mengungkapkan apa yang dirasakannya dan anak dapat mengolah kata secara komprehensif

**Kata kunci:** Bahasa Ekspresif, Permainan Tradisional Cublak cublak suweng

---

### *History*

---

*Received 2020-09-25, Revised 2020-10-20, Accepted 2020-11-28*

---

Undang-undang Nomor 21 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Mansur (2013: 2) Pendidikan anak usia dini (PAUD) Merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio-emosional ( sikap dan emosi), bahasa dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menetapkan enam lingkup perkembangan yang harus dicapai anak mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional serta seni. Aspek perkembangan bahasa salah satu diantaranya ialah kemampuan berbahasa ekspresif. Melalui kemampuan berbahasa ekspresif anak mampu mengungkapkan gagasan, pendapat dan kebutuhan serta sebagai sarana untuk merespon komunikasi dari orang lain.

Stimulasi yang kemungkinan bisa dilakukan atau dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif anak usia dini yaitu melalui kegiatan bermain, khususnya permainan yang melibatkan interaksi beberapa anak dengan bermain bersama teman-temannya, anak akan belajar tentang perbendaharaan kata dan menyalurkan ide, perasaan serta pendapatnya selain itu dengan bermain anak juga memperoleh lebih banyak kesempatan untuk menggunakan bahasa secara lisan sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresifnya (Haris 2017: 16)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa – Rabu, 2 – 3 Desember 2019 Di KB ATTOHIRIYAH Desa Temuroso kecamatan Guntur Kabupaten Demak peneliti menjumpai beberapa masalah yang disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang terjadi diantaranya faktor internal disebabkan oleh pola asuh yang salah dari orangtuanya, anak sering dimanja saat dirumah, orangtuanya yang sibuk bekerja sehingga anak diasuh oleh neneknya, dan perceraian orangtuanya sehingga menyebabkan belum berkembang bahasa ekspresifnya, anak sering tiba tiba menangis tanpa sebab, diam tanpa suara, dan anak belum dapat menggunakan bahasa verbal dan non verbal dengan baik. Faktor eksternal disebabkan oleh gadget dan sering menonton tv kartun sehingga belum berkembangnya bahasa ekspresif anak, anak jadi pendiam dan ketagihan hidup sendiri dengan gadget sehingga tidak ada komunikasi dengan orang lain Oleh karena itu peneliti berinisiatif berusaha mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai anak dengan melakukan wawancara kepada guru dan orangtua. Penulis berusaha mencari informasi lebih detail dan lebih jelas mengenai masalah yang ada pada anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, penulis ingin mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif anak di KB Attohiriyah Temuroso Guntur Demak dengan menggunakan suatu kegiatan permainan yang berbeda yang melibatkan interaksi beberapa anak salah satu permainan yang diduga dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa ekspresif

anak adalah permainan tradisional karena permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas penting sebagai sarana belajar bagi anak-anak, dari sekian banyak permainan tradisional penulis memilih permainan tradisional cublak-cublak suweng karena permainan tradisional cublak-cublak suweng belum pernah dimainkan dan dikenalkan disekolahan non formal KB Attohiriyah Temuroso Guntur Demak. Permainan tradisional Cublak-cublak suweng ini merupakan suatu permainan tradisional yang melibatkan anak secara langsung. Permainan tradisional Cublak-cublak suweng ini merupakan suatu permainan yang dimainkan minimal 3 orang, dan akan semakin menarik jika dimainkan oleh 7 hingga 8 orang karena permainan tradisional cublak-cublak suweng ini merupakan permainan yang sangat menarik dan cara bermainnya pun sangat mudah tujuannya supaya anak bisa berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga anak mampu menumbuhkan dan mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini khususnya di Kelompok Bermain Attohiriyah Desa Temuroso Kecamatan Guntur Kabupaten Demak.

Berdasarkan Uraian dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada anak Kelompok A KB Attohiriyah Temuroso Guntur Demak tahun pelajaran 2019/2020 sebagai berikut:

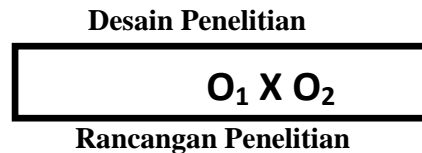
- 1 Anak kelas A di KB Attohiriyah Temuroso Guntur Demak kemampuan berbahasa ekspresifnya belum berkembang sesuai dengan harapan hal ini terlihat ketika anak belum mampu mengungkapkan perasaan dan keinginannya dengan menggunakan kata verbal ataupun non verbal;
- 2 Kurangnya interaksi dan komunikasi antara anak dengan anak maupun antara anak dengan guru;
- 3 Belum berkembangnya bahasa tubuh anak yang belum dapat dipahami oleh orang lain;
- 4 Anak belum mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan oleh orang lain;
- 5 Anak belum dapat menceritakan kembali apa yang sudah dilakukannya;
- 6 Anak belum mampu melakukan tiga atau lebih perintah sederhana;

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Seberapa besar pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap bahasa ekspresif anak usia dini di kelompok A di Kelompok Bermain (KB) Attohiriyah Desa Temuroso Kecamatan Guntur Kabupaten Demak Tahun ajaran 2019/2020.

## **METODE**

Penelitian dilakukan di KB Attohiriyah Desa Temuroso Kecamatan Guntur Kabupaten demak Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan pada bulan juli 2019. variabel terikat (Y) adalah “Kemampuan Berbahasa ekspresif Anak usia dini variabel bebas (x) adalah Permainan Tradisional “ Cublak-Cublak Suweng”. Jenis penelitian ini kuantitatif, yaitudengan menggunakan

metode pre-Experimental design. Desain penelitian ini menggunakan One Group pretest-posttest design. Menurut Sugiyono (2016: 110), desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berdasarkan penelitian ini, kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan metode permainan tradisional “Cublak- cublak suweng”



Dari bagan diatas dapat dijelaskan prosedur penelitian ini sebagai berikut :

- 1 O1 merupakan pretestatau penilaian sebelum diberi perlakuan dengan penggunaan permainan tradisional Cublak-cublak suweng
- 2 X merupakan treatmentatau perlakuan yang diberikan kepada anak dalam penggunaan permainan tradisional Cublak-cublak suweng.
- 3 O2 merupakan posttestatau penilaian setelah diberi perlakuan dengan permainan tradisional Cublak-cublak suweng.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di KB Attohiriyah yang berjumlah 16 anak dengan jumlah anak laki – laki 8 dan perempuan 8 anak pada tahun ajaran 2019 – 2020.

Sampel pada penelitian ini sebanyak 16 siswa kelompok A KB Attohiriyah Desa Temuroso Kec.Guntur Kab.Demak peneliti menggunakan teknik cluser random sampling. Soegeng (2006:80) menjelaskan teknik cluser random sampling merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pada rumpun atau kelompok dengan menggunakan cara acak. Cara pengaambilan sampel yaitu dengan membuat gulungan kertas kecil yang ditulis dengan nama siswa yang berada pada kelas A1. Kemudian gulungan tersebut diambil secara acak dan nama terpilih itulah sebagai sampel dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Teknik Pengumpulan Data Dengan Observasi

Menggunakan metode observasi. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses- proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2010:145).

b. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan

harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain (Sugiyono, 2010:240).

c. Kuesioner / Angket

Menurut Sugiyono, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2016:134) skala likert digunakan untuk mengukur, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang dalam fenomena social. Format yang digunakan dalam skala ini terdiri dari tiga pilihan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), dan Belum Berkembang (BB). Untuk keperluan dalam menilai maka telah ditentukan acuannya seperti Berkembang sesuai Harapan (BSH) = 3, Mulai Berkembang (MB) = 2, dan Belum Berkembang (BB) = 1. Hal ini digunakan sebagai alat untuk membantu peneliti agar dalam pelaksanaan bisa berjalan dengan efisien dan optimal guna mengetahui pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak usia dini di kelompok A KB Attohiriyah Desa Temuroso Guntur Demak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari bagan diatas dapat dijelaskan prosedur penelitian ini sebagai berikut :

- a) O1 merupakan pretest atau penilaian sebelum diberi perlakuan dengan penggunaan permainan tradisional Cublak-cublak suweng
- b) X merupakan treatment atau perlakuan yang diberikan kepada anak dalam penggunaan permainan tradisional Cublak-cublak suweng.
- c) O2 merupakan posttest atau penilaian setelah diberi perlakuan dengan permainan tradisional Cublak-cublak suweng.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di KB Attohiriyah yang berjumlah 16 anak dengan jumlah anak laki – laki 8 dan perempuan 8 anak pada tahun ajaran 2019 – 2020. Sampel pada penelitian ini sebanyak 16 siswa kelompok A KB Attohiriyah Desa Temuroso Kec. Guntur Kab. Demak peneliti menggunakan teknik cluster random sampling. Soegeng (2006:80) menjelaskan teknik cluster random sampling merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pada rumpun atau kelompok dengan menggunakan cara acak. Cara pengambilan sampel yaitu dengan membuat gulungan kertas kecil yang ditulis dengan nama siswa yang berada pada kelas A1.

Kemudian gulungan tersebut diambil secara acak dan nama terpilih itulah sebagai sampel dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

### 1 Teknik Pengumpulan Data Dengan Observasi

Menggunakan metode observasi. Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses- proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2010:145).

### 2 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain (Sugiyono, 2010:240).

### 3 Kuesioner / Angket

Menurut Sugiyono, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2016:134) skala likert digunakan untuk mengukur, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang dalam fenomena social. Format yang digunakan dalam skala ini terdiri dari tiga pilihan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), dan Belum Berkembang (BB). Untuk keperluan dalam menilai maka telah ditentukan acuannya seperti Berkembang sesuai Harapan (BSH) = 3, Mulai Berkembang (MB) = 2, dan Belum Berkembang (BB) = 1. Hal ini digunakan sebagai alat untuk membantu peneliti agar dalam pelaksanaan bisa berjalan dengan efisien dan optimal guna mengetahui pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak usia dini di kelompok A KB Attohiriyah Desa Temuroso Guntur Demak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di KB ATTOHIRIYAH Desa Temuroso Kecamatan Guntur Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Cublak- cublak suweng sangat berpengaruh 90% terhadap bahasa ekspresif pada anak di kelas A KB ATTOHIRIYAH Desa Temuroso Kecamatan Guntur Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis menggunakan perhitungan uji t didapat hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, Jadi rata-rata nilai kemampuan berbicara kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Melalui pemberian permainan tradisional cublak-cublak suweng ini diharapkan dapat meningkatkan dalam berbahasa ekspresif karena berbahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang harus di kembangkan sejak usia dini. Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian didapat hasil sebagai berikut : Hasil perhitungan penelitian analisis rumus uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 6,847495413 > t_{tabel} = 1,697$ , pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  artinya hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis kerja ( $H_1$ ) diterima. Sehingga terdapat pengaruh permainan tradisional cublak-cublak suweng terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak usia dini kelompok A di kelompok bermain (KB) Attohiriyah Desa Temuroso Kecamatan Guntur Kabupaten Demak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. AUDI, I (1).
- Kementrian Pendidikan Nasional, 2013. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tentang Standart Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen.
- Zulkardi Munawaroh, H. (2014). Pengembnagan Model Permainan Cublak Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B Di Kecamatan Ngaliyan Semarang. Journal of primarEducation, 3 (2).
- Marpuah, (2013). Pengembangan Kemampuan Kreatifitas Melalui Bermain Cublak-Cublak Suweng Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Maggis Kecamatan Mojosongo Keupaten Boyolali, e journal PG-PAUD Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan UMS.
- Mansur, 2013. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta Artikel.
- Naim 2015. Peningkatan Keterampilan Social Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal 44 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang, e journal unnes.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. 2015. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono. (2016, maret). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d. 2015. Bandung .
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D: Cetakan 10. Bandung: Alfabeta.
- Tim Play Plus Indonesia. 2014. Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta.
- Yulia. 2018. Pengenalan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Warisan Budaya Bangsa 2018 .E-Jurnal Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti